

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Animasi merupakan salah satu media yang sering digunakan untuk menceritakan suatu cerita seperti contoh adalah animasi 3 dimensi dari studio Pixar yang berjudul “*The Incredibles 2*” yang merupakan sebuah kelanjutan dari animasi berjudul “*The Incredibles*”. Animasi ini menceritakan tentang relasi sebuah keluarga yang memiliki kekuatan *super*.

Menurut Bungin (2006, hlm. 31), interaksi sosial adalah suatu hubungan atau komunikasi yang menimbulkan proses saling pengaruh-mempengaruhi antara para individu-individu dengan kelompok maupun antar kelompok. Dalam animasi hubungan antar karakter merupakan hal yang penting karena hubungan antar karakter sangat menentukan jalan cerita suatu animasi atau film. dan untuk memvisualisasikan itu dibutuhkan perancangan *shot* yang baik dan jelas.

Menurut Brown (2012, hlm. 39), Komposisi *shot* yang baik dapat mendukung informasi informasi yang ingin disampaikan oleh pembuat film dengan baik dan juga dapat dinikmati dengan baik oleh penonton. Untuk itu, penulis memilih perancangan pada animasi 3D “*Sound of Rain*” dengan tujuan untuk merancang jenis *shot* apa saja yang cocok untuk memvisualisasikan bentuk perkembangan relasi antara dua tokoh pada animasi film 3D “*Sound of Rain*”.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang hendak dikaji dalam skripsi penciptaan "Perancangan *Shot* untuk Memvisualisasikan Perkembangan Relasi dua tokoh pada Film Animasi 3D “*Sound of Rain*”.

1.3. Batasan Masalah

Batasan-batasan yang akan dibahas adalah perancangan *shot* dalam film animasi adalah sebagai berikut:

1. Dari tiga tokoh pada animasi 3D *Sound of Rain* – Eza, Mia dan Sandra. Perancangan difokuskan pada interaksi Eza kepada Mia serta interaksi Mia kepada Sandra.
2. Perancangan *shot* dengan memanfaatkan penggunaan komposisi seperti tata peletakan karakter dan juga penggunaan tata letak kamera untuk memperlihatkan perkembangan relasi antara karakter.
3. *Shot* yang akan dibahas adalah *scene 2 shot 2* dimana Eza dan Mia pertama kali bertemu, *scene 5 shot 10* dimana Eza dan Mia menjadi dekat, *scene 6 shot 8* dimana Mia dan Sandra ingin bertemu dan *scene 6 shot 12* dimana Mia dan Sandra bertikai.

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi penciptaan ini adalah untuk melakukan perancangan tentang bagaimana mengatur *shot* yang bertujuan untuk memvisualisasikan perkembangan

relasi antar tokoh yaitu interaksi antara Eza dan Mia serta interaksi antara Mia dan Sandra.

1.5. Manfaat Skripsi

Manfaat dibagi menjadi tiga bagian: manfaat bagi penulis, bagi orang lain dan bagi universitas.

1. Untuk penulis: Untuk memperdalam ilmu tentang perancangan sejenis
2. Untuk universitas: Sebagai rujukan akademis dalam perancangan sejenis.
3. Untuk orang lain: Untuk dapat memahami cara dan proses melakukan perancangan sejenis.